

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berbagai pendapat menurut para ahli mengenai media pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Rusman, 2013:60). Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2004:3). Hamzah (2010:122) menyimpulkan bahwa media dalam pembelajaran merupakan segala perangkat komunikasi yang berguna untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa. Sehingga, dapat dikatakan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2004:3) mengatakan bahwa media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun keadaan sehingga menjadikan siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Sanjaya dalam Hamdani (2011:244) perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan merupakan media pembelajaran. Hamalik dalam Hamdani (2011:244) juga berpendapat bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi,

serta meningkatkan respon siswa pada saat kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas tentang pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang mendukung pada saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi serta memotivasi siswa untuk lebih berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2004:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran modal dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemauan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan stimulus kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Rusman dkk (2013:65) mengatakan bahwa media memiliki fungsi untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat memberi motivasi serta proses belajar menjadi lebih efisien.

Sudjana & Rivai dalam Sutirman (2013:17) menyebutkan bahwa media dalam proses belajar bermanfaat untuk menjadikan pembelajaran yang menarik perhatian sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih

beragam sehingga dapat meminimalisir kebosanan belajar, dan siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting dan memberikan banyak manfaat dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain bermanfaat bagi guru, media pembelajaran juga bermanfaat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk belajar sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat melatih siswa untuk berpikir secara kritis, mandiri, dan memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Apabila pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan, maka siswa akan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan diharapkan hasil belajarnya juga akan meningkat. Selain bermanfaat bagi siswa, penggunaan media pembelajaran juga sangat memberikan manfaat bagi guru. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, media juga dapat berperan sebagai sumber belajar yang dapat memperkaya pengetahuan guru dan siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak ragam seiring dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.

Menurut Rusman dkk (2013:63-64) ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio-visual, 4) media penyaji, 5) media objek dan media interaktif berbasis komputer. M. Djauhar Siddiq dkk (2008:30) mengelompokkan media menjadi dua, yaitu media yang telah jadi atau siap digunakan dan dijual bebas dipasaran (*media by utilization*) dan media yang harus dirancang terlebih dahulu sebelum digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (*media by design*).

Abdorrahman (2008:141-147) mengemukakan bahwa media belajar dan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: 1) media visual, 2) media audio dan 3) media audio-visual.

- 1) Media Visual media ini menampilkan materi yang dapat dilihat oleh mata manusia. Berdasarkan teknologinya, media visual dibedakan menjadi media visual non-elektrik atau non-elektronik dan media visual elektrik atau elektronik.
- 2) Media Audio merupakan media yang menampilkan materi yang dapat didengar oleh indera pendengar manusia. Berdasarkan teknologinya, media audio juga dibedakan menjadi media audio non-elektrik atau non-elektronik dan media audio elektrik atau elektronik.
- 3) Media Audio-Visual adalah media yang menampilkan sesuatu dalam bentuk suara dan gambar. Media audio-visual ini memiliki memanfaatkan indera pendengaran dan indera penglihatan sehingga semakin banyak pancaindera yang digunakan, maka semakin banyak materi yang dapat diserap oleh siswa.

Dilihat dari perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat (Arsyad, 2004:29-33), yaitu: 1) media hasil

teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi komputer, dan 4) media hasil teknologi cetak dan komputer.

- 1) Media hasil teknologi cetak yang terdiri dari dua komponen pokok teknologi yaitu materi teks verbal dan materi teks visual, contohnya foto dan teks.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual yang penggunaannya melalui pandangan dan pendengaran, misalnya media media proyektor film dan *tape recorder*.
- 3) Media hasil teknologi komputer merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber berbasis mikro-prosessor yang informasinya disimpan dalam bentuk digital, contohnya *computer assice instruction (CIA)*.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media dan dikendalikan oleh komputer, contohnya multimedia interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pembelajaran yang menggunakan media interaktif termasuk media yang harus dirancang terlebih dahulu (*media by design*), media audio-visual, media objek dan media interaktif berbasis komputer berdasarkan pendapat dari Rusman dkk (2013:63-64), dan merupakan media hasil teknologi cetak dan komputer. Sehingga, media interaktif adalah media yang berbasis teknologi komputer yang merangkum keseluruhan media dan dikemas dalam bentuk kepingan *compact disk (CD)* dan berbentuk *soft file*.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam memilih media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dengan berbagai pertimbangan. Kriteria pemilihan media belajar dan pembelajaran yang baik menurut Abdorrahman (2008:147-148)

adalah sebagai berikut: 1) menyampaikan informasi, 2) sesuai karakteristik, 3) sesuai kegiatan belajar, 4) sesuai tempat, 5) memicu pembelajaran, 6) sederhana, 7) dapat dioperasikan, 8) ketersediaan sarana dan prasarana, dan 9) biaya.

- 1) Media dapat menyampaikan informasi yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Memperhatikan karakteristik kelas yang didalamnya termasuk jumlah siswa.
- 3) Sesuai dengan kegiatan belajar yang telah dirancang.
- 4) Sesuai dengan tempat pembelajaran, misalnya di dalam atau di luar kelas.
- 5) Memuat informasi yang dapat menjadikan pembelajaran interaktif.
- 6) Ditampilkan secara sederhana dan singkat yang membuat pemahaman siswa menjadi jelas.
- 7) Sebaiknya digunakan oleh guru atau orang lain yang dapat menggunakannya.
- 8) Adanya sarana dan prasarana yang mendukung media tersebut.
- 9) Biaya yang diperlukan masih sesuai dengan anggaran sekolah.

Ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media menurut Hubbard dalam Rusman dkk (2013:61), yaitu: biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, serta kegunaan. Media dikatakan baik apabila semakin banyak tujuan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan media tersebut. Kriteria pemilihan menurut Hubbard lebih diperuntukkan bagi media konvensional.

Thorn dalam Rusman dkk (2013:61) juga mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, antara lain: 1) kemudahan navigasi, media harus dirancang secara sederhana agar siswa dapat mengoperasikannya dengan mudah;

2) kandungan kognisi; 3) pengetahuan dan presentasi informasi; 4) integrasi media yang artinya media tersebut harus dapat menggabungkan aspek dan keterampilan yang dipelajari; 5) memiliki estetika untuk menarik minat siswa dengan tampilan yang artistik; dan 6) fungsi secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pemilihan media pembelajaran di atas, dapat dikatakan bahwa semua media pembelajaran harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media juga disesuaikan dengan materi, siswa, guru, dan kondisi lingkungan belajar. Media pembelajaran sebaiknya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, dan memberikan umpan balik. Syarat utama media interaktif adalah dilihat dari faktor navigasinya. Semakin mudah media tersebut dioperasikan, maka media interaktif tersebut dipastikan akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Media CD Interaktif

a. Pengertian CD Interaktif

Compact disk (CD) merupakan sebuah piringan untuk menyimpan data secara digital. Data tersebut dapat berupa musik, video, dokumen, maupun aplikasi yang dapat terbaca hanya melalui *CD Room* (alat pembaca CD) yang terintegrasi dengan komputer atau laptop. Rusman dkk (2013:68) mengatakan bahwa “CD multimedia interaktif merupakan media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur media yang secara lengkap seperti suara, animasi, video, teks, dan grafis”. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan bahan pembelajaran karena media pembelajaran ini berisi teks, suara dan gambar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media CD interaktif merupakan media yang bahan pembelajaran atau materinya dalam bentuk *soft file* berisi teks, suara, gambar, video, dan grafis serta dikemas dalam *compact disk* (CD).

b. Model CD Interaktif

Ada empat model media CD interaktif menurut Rusman dkk (2013:68-69) yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain: 1) model drills, 2) model tutorial, 3) model simulasi, 4) model games instruction.

- 1) Model Drills. Model drills merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sesungguhnya.
- 2) Model Tutorial. Model ini merupakan model yang menggunakan perangkat lunak komputer berisi materi pembelajaran. Pada dasarnya berprogram tipe *branching* yang artinya konten kurikulum/materi disajikan dalam unit-unit kecil dan kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan.
- 3) Model Simulasi. Salah satu strategi pembelajaran yang memiliki tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret atau nyata melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sesungguhnya.
- 4) Model Games Instruction. Model permainan yang dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”. Siswa dihadapkan pada beberapa petunjuk dan permainan yang memiliki aturan.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media CD interaktif subtema bumi bagian dari alam semesta menggunakan model tutorial karena tutorial ini

membimbing siswa secara tuntas menguasai materi yang disajikan dalam unit-unit kecil yang dilanjutkan dengan pertanyaan.

c. Spesifikasi dan Langkah Membuat CD Interaktif

Produk yang dihasilkan berupa media CD interaktif yang dilengkapi dengan buku panduan. Media ini dapat digunakan oleh siswa kelas III SD untuk mempelajari subtema bumi bagian dari alam semesta yang merupakan salah satu subtema yang terdapat pada tema 8. Media ini digunakan pada pembelajaran 1,2 dan 3 yang didukung dengan animasi, gambar, video, teks, dan suara sehingga media siswa atau pengguna media tersebut tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mengembangkan media CD interaktif ini sebenarnya tidak ada langkah atau prosedur khusus yang dijadikan patokan secara mutlak berupa langkah-langkah, karena semua itu disesuaikan dengan selera jenis presentasi atau kebutuhan masing-masing pembuatan media CD.

d. Kelebihan dan Kekurangan CD Interaktif

Beragam bentuk media pembelajaran mulai dari media konvensional seperti buku, alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio-visual berupa kaset *tape*, VCD (*Video Compact Disk*), maupun alat peraga modern lainnya. Dalam pembelajaran diperlukan media yang dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan mudah dan tidak bosan. Adanya media CD interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Kelebihan media pembelajaran interaktif menurut Rusman dkk (2013:69) menyatakan bahwa media dapat menjadikan siswa tidak bergantung kepada guru atau dengan kata lain siswa belajar secara mandiri. Selain itu, siswa dapat

memulai dan mengakhiri belajar kapanpun sesuai keinginannya. Siswa dapat mempraktikkan langsung materi yang diajarkan dalam CD. Adanya tombol untuk mengulangi materi, sehingga apabila siswa belum paham dapat kembali ke materi secara berulang agar siswa menguasai materi tersebut.

Media pembelajaran CD interaktif ini juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain membutuhkan biaya yang cukup banyak sama dengan media pembelajaran berbasis komputer lainnya, membutuhkan perencanaan, waktu produksi yang cukup lama, dan membutuhkan tenaga operasional yang mahir dibidangnya. Media ini juga mudah tergores atau rusak sehingga setelah selesai digunakan harus diletakkan kembali ke tempat CD.

3. Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta

Pembelajaran tematik terpadu adalah kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan ilmiah atau *scientific approach* yang terdiri dari beberapa tema. Ada 8 tema yang dipelajari oleh siswa kelas III selama 2 semester. Setiap tema terdiri dari 4 subtema dan dalam 1 subtema diuraikan menjadi 6 pembelajaran. Dalam 1 pembelajaran diharapkan selesai dalam sehari, sehingga untuk 4 subtema kira-kira dibutuhkan waktu selama 4 minggu.

Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta merupakan salah satu subtema yang ada di Tema 8 Bumi dan Alam Semesta. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka siswa diharapkan dapat mencapai standar kompetensi Kurikulum 2013. Selain standar kompetensi, juga terdapat kompetensi inti (KI) sesuai Kemendikbud (2015:xi) sebagai berikut:

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi inti menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan adalah taraf kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki oleh siswa pada setiap tingkat kelas atau program yang mereka tempuh. Sedangkan Kompetensi Dasar menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 adalah keterampilan yang harus didapatkan siswa melalui pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Inti.

Media CD interaktif subtema bumi bagian dari alam semesta ini memiliki beberapa kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran, antara lain Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn. Berikut adalah kompetensi dasar (KD) yang dikaitkandengan subtema bumi bagian dari alam semesta:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan informatif hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber energi, perubahan energi, energi alternatif, perubahan iklim dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta alam semesta dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.1 Mengamati dan mengolah isi teks laporan informatif hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber energi, perubahan energi, energi alternatif, perubahan iklim dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta alam semesta secara mandiri dalam bahasa Indonesia dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>
Matematika	<p>3.12 Mendeskripsikan hubungan antara dua bangun datar dan antara bangun ruang dan bangun datar.</p> <p>4.6 Membentuk dan menggambar berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.</p>
PPKn	<p>3.1 Memahami simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkan dengan pemahamannya terhadap simbol sila-sila Pancasila.</p>

(Sumber: Kemendikbud, 2015:2)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berdasarkan pada hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan terhadap pengembangan media CD interaktif. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Andriana Saripada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah

Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar”. Hasil penelitian dari pengembangan media yang telah divalidasi oleh ahli media diperoleh hasil sebesar 92,3% (sangat valid), ahli pembelajaran diperoleh hasil sebesar 95% (sangat valid), uji coba lapangan diperoleh hasil sebesar 83,9% (valid). Berdasarkan hasil uji coba tersebut, maka media pembelajaran interaktif ini termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran tema indahnyanya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi untuk kelas IV sekolah dasar.

Penelitian lain yang mendasari adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Nugraheni Dinasari Haryono pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta”. Media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs.6*. Hasil penelitian dari pengembangan media yang telah divalidasi oleh ahli media diperoleh hasil sebesar 4,54 dengan kategori kualitas media sangat baik, ahli materi diperoleh hasil sebesar 4,08 dengan kategori kualitas baik, uji coba lapangan awal aspek media sebesar 4,07 dengan kategori baik, uji coba lapangan awal aspek materi sebesar 3,58 kategori baik, uji coba lapangan awal aspek pembelajaran sebesar 3,67 kategori baik, uji coba lapangan utama aspek media sebesar 4,46 dengan kategori sangat baik, uji coba lapangan utama aspek materi sebesar 4,07 kategori baik, uji coba lapangan utama aspek pembelajaran sebesar 4,36 kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, maka media pembelajaran interaktif ini termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi koperasi untuk kelas IV sekolah dasar.

Tabel 2.2 Perbandingan dengan Penelitian yang Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nugraheni Dinasari Haryono (2015), Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta.	1. Mengembangkan produk media interaktif. 2. Produk yang dikembangkan dalam bentuk media CD interaktif.	1. Materi yang dikembangkan tidak sama. 2. Menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash Cs.6</i> . 3. Dikembangkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
Wahyu Andriana Sari (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar.	1. Mengembangkan produk media interaktif. 2. Produk yang dikembangkan dalam bentuk media CD interaktif. 3. Dikembangkan pada Kurikulum 2013.	1. Materi yang dikembangkan tidak sama. 2. Menggunakan aplikasi <i>Adobe Flash</i> .

(Sumber: Olahan Peneliti)

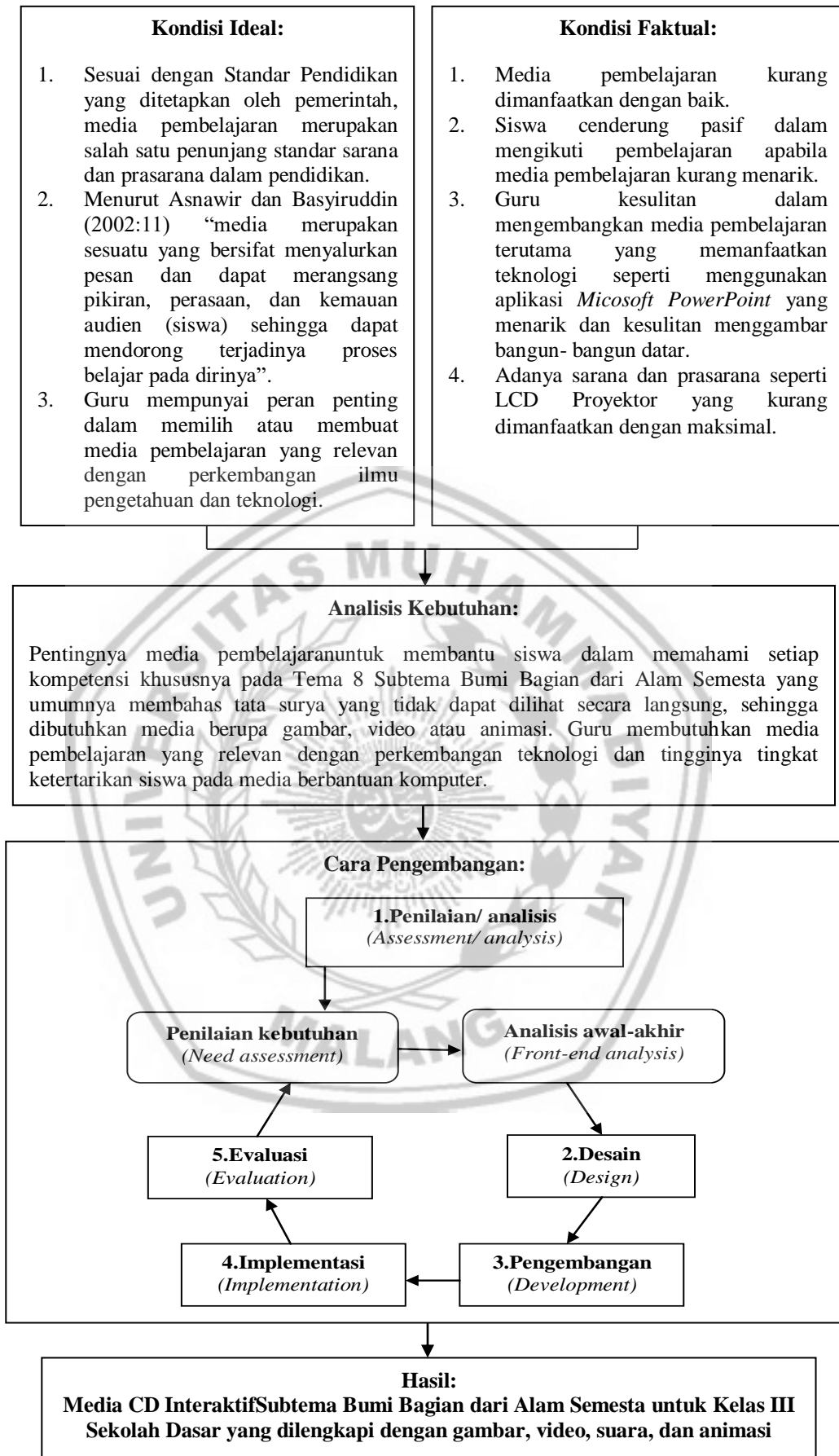
C. Kerangka Pikir

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Penggunaan media sangat memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa untuk belajar. Kenyataannya penggunaan media pembelajaran kurang dimanfaatkan dengan baik, misalnya pada subtema bumi bagian dari alam semesta yang membahas tentang tata surya yang biasanya hanya menggunakan media gambar atau peta dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Memanfaatkan teknologi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media CD interaktif merupakan media berbantuan komputer yang diharapkan dapat menjadi alternatif

media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih siswa belajar secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Pembelajaran menggunakan media interaktif juga dapat mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara tepat guna.





Gambar 2.1 Alur Kerangka Pikir